

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Y 2017, *Kaisho-Gyosho-Sosho: Filosofi Beladiri dalam Seni Kaligrafi*, YonatanAdi Blogspot, dilihat 4 Januari 2023, <https://yonatanadi.blogspot.com/2017/05/kaisho-gyosho-sosho-filosofi-beladiri.html>.
- Agus, S 2006, *Animasi Multimedia Pembelajaran*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- APJII 2022, *APJII di Indonesia Digital Outlook 2022*, dilihat 1 Agustus 2023, https://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857
- Basuki, A 2015, *Makna Warna dalam Desain*, Presentasi Power Point, dilihat 4 Januari 2023.
- Birren, F 1973, *A Colorful Environment For The Mentally Disturbed*, Univer, New York.
- Bungin, B 2006, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Eriyanto 2011, *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Fandom 2019, *Zingai*, Kara no Kioku Eve, dilihat 21 April 2022, <https://kara-no-kioku-eve.fandom.com/wiki/Category:Zingai>
- Febrian, A 2015, *Video Klip sebagai Media Promosi Grup Musik Khatulistiwa*, Laporan Tugas Akhir, Universitas Negeri Surakarta Sebelas Maret.
- Fristy, A 2018, *Apa itu Vocaloid?*, Kuroneko-ku, dilihat 21 April 2022, <https://kuroneko-ku.com/music/apa-itu-vocaloid>
- Gayego, A, Lutfianti, A & Amalia, I 2022, *EKSPLORASI BAHASA WARNA PADA KARAKTER EMOSIONAL FILM ANIMASI "INSIDE OUT"*. ATRAT: Jurnal Seni Rupa, 10(2), 143-153.
- Gonnella, R 2014, *Design Fundamentals: Notes on Color Theory*. Peachpit Press, United States of America.

- Herjaya, W J 2020, *Perancangan Warna untuk Menunjukkan Perubahan Suasana dalam Film Animasi*, Disertasi, Universitas Multimedia Nusantara.
- Herlinda, W 2016, *Studio Animasi Marak tapi Industrinya Belum Berkembang*, Lifestyle Bisnis, dilihat 22 April 2023, <https://lifestyle.bisnis.com/read/20161203/254/608664/studio-animasi-marak-tapi-mengapa-industrinya-belum-berkembang>
- Hilda 2020, *Higanbana, Bunga Cantik dengan Makna yang Kelam*, Cakap, dilihat 10 Mei 2023, <https://blog.cakap.com/bunga-higanbana/>
- Ibrahim, IS 2007, *Budaya Populer Sebagai Komunikasi. Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Jalasutra, Yogyakarta.
- Itten, J 1970, *The Elements of Color*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Jpsmart 2020, *日本の蓮の見頃と観光スポット*, Jpsmart Club, dilihat 21 Mei 2023, <https://www.jpsmart-club.com/ja/lotus-ja>
- McQuail, D 1987, *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar (Edisi Kedua)*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Meilani 2013, *Teori Warna : Penerapan Lingkungan Warna dalam Berbusana. Humaniora*. Vol.4 No.1. (326 - 338).
- Munir 2015, *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*, Alfabeta, Bandung.
- MyAnimeList, 2019, *Yamiyo*, MyAnimeList, dilihat 21 Oktober 2022, <https://myanimelist.net/anime/39989/Yamiyo>
- Nazanin 2021, *Colors in the World of Animations*, Dopelycolors, dilihat 11 Mei 2023, <https://colors.dopely.top/inside-colors/color-in-the-world-of-animations/>
- Nazeen 2019, *[WT!] Music Videos by Eve - Exploring a rich multiverse of characters in 300 seconds or less*, Reddit, dilihat 21 Oktober 2022, https://www.reddit.com/r/anime/comments/hhfbqg/wt_music_videos_by_eve_exploring_a_rich/
- Pikkov, U 2010, *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*, Estonian Academy of Arts.

- Prayogo, A 2017, *REPRESENTASI PENYESALAN DALAM VIDEO CLIP MUSIK (ANALISIS SEMIOTIK DALAM VIDEO CLIP IWAN FALS & NOAH "YANG TERLUPAKAN")*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Putri, R 2021, *Personal Branding Fashion Influencer di Instagram (Analisis Isi Kuantitatif dari Dimensi - Dimensi Pembentuk Personal Branding dan Persepsi Followers terhadap Isi Akun Instagram @dianarikasari)*, Skripsi, Universitas Sebelas Maret.
- Riyanto A, 2022, *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022*, dilihat 1 Agustus 2023, <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>
- Rizal, M 2021, *Warna sebagai Penguat Setting Film "Abracadabra"*, Skripsi, Institut Seni Indonesia.
- Siagian 1989, *Teori Motivasi dan Aplikasinya*, PT.Binarupa Aksara. Jakarta.
- Soenyoto, P 2017, *Animasi 2D*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Sugiyono 2016, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Susanto, M 2012, *Diksi Rupa*. Dictiart Lab, Yogyakarta.
- Thoha, M 1999, *Perilaku Organisasi*, Rosdakarya, Bandung.
- Utaite Fandom 2022, *Nico Nico Douga Singer's Wiki Eve*, Utaite Fandom, dilihat 25 Oktober 2022, <https://utaite.fandom.com/wiki/Eve>.
- Wells, P 1998, *Understanding Animation*, Routledge, New York,
- Yucki, B 2021, *Perkembangan Trend Video Klip Musik Dari Masa Ke Masa*, Cultura, dilihat 11 Mei 2023, <https://www.cultura.id/perkembangan-trend-video-klip-musik-dari-masa-ke-masa>
- Zainudin, A 2021, *Teori Warna Dalam Desain*, dilihat, 16 Juli 2023, <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Teori-Warna-dalam-Desain/bf64e500ca8ff5f34f830084c9f7db87d7a7092b>